

Contexte et problématique

- Inspections par heuristiques fréquemment réalisées pour évaluer une interface utilisateur [1]
- Qualité des inspections dépendante des experts [1]
- Recommandation : 3-5 experts par inspection [2]
- Communication importante pour justifier l'identification d'un problème et l'élaboration d'une solution.

⇒ Appliquer ces recommandations n'est pas toujours facile

Questions de recherche & résultats

Q1. Est ce que l'introduction du jeu JADE permet de suivre les étapes d'inspection heuristique telles qu'identifiées par les études de la pratique de ce mode d'évaluation ?

- + Possibilité de suivre les étapes pensés pour l'inspection heuristique
- Manque de hiérarchisation des problèmes et des solutions

Q2. Est ce que l'utilisation de JADE permet aux différentes expertises de s'exprimer (échanges entre experts d'utilisabilité et du domaine logiciel) ?

- + Possibilité d'expression pour tous les membres d'une équipe

Atelier	Ergonomes	Experts logiciel	Totaux
Atelier 1	6	6	12
Atelier 2	5	7	12

Nombre de problèmes détectés uniquement par un membre de l'équipe

Q3. Est ce que JADE est adapté à une utilisation en conception itérative des UI ?

- + Itérations utiles
- + Possibilité de trouver des problèmes différents même avec le même ensemble d'heuristiques.

Futurs travaux

- Adaptation des règles à une pratique experte complete
 - Comparaison de l'évolution des échanges dans le temps selon le type d'experts
 - Fréquence d'intervention en fonction des participants
 - Meilleure structuration des heuristiques à appliquer
- Adaptation du matériel aux besoins des professionnels
 - Amélioration de la présentation des personas
 - Version hybride de JADE [3]

JADE (Jeu d'Apprentissage De l'Ergonomie)



Plateau de jeu JADE [3]

- Créé par l'université de Lyon
- Objectif : permettre l'apprentissage d'heuristiques ergonomiques à des étudiants en Informatique
 - par une approche ludique
 - favorisant la communications entre les étudiants/joueurs

Les deux ateliers

Les ateliers ont eu lieu dans le cadre d'une conception itérative d'une interface de personnalisation d'une application de gestion de cycle de vie produit déjà utilisée dans une entreprise. Elle a pour but de permettre aux employés d'adapter l'interface de leur application métier à leur besoins sans nécessité de développement interne.



DOMUS - Atelier 2

- Lieu :**
- Plateforme expérimentale DOMUS [4]

- Données récoltées :**
- Films
 - Enregistrements audio

- Participants :**
- 2 experts ergonomes
 - 4 experts logiciel
 - 1 de chaque par équipe

- Matériel :**
- Persona
 - Maquette (atelier 1)
 - Prototype (atelier 2)

- Déroulement :**
- 12 tours de jeu par atelier

1. Asbjørn Følstad, Effie Law, and Kasper Hornbæk. 2012. Analysis in practical usability evaluation: a survey study. In proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems. 2127–2136.
 2. Jakob Nielsen and Rolf Molich. 1990. Heuristic evaluation of user interfaces. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems. 249–256.
 3. Stéphanie Jean-Daubias. 2023. JADE: a board game to teach software ergonomics. arXiv preprint arXiv:2308.03487 (2023).
 4. <https://www.liglab.fr/fr/recherche/plateformes/domus>



Laboratoire d'Informatique de Grenoble

Contacts

- Doctorant : Eliott Dutronc
- Chercheurs LIG : Sybille Caffiau, Sophie Dupuy-Chessa

Référence du papier : <https://hal.science/hal-04487258v2>